

APLIKASI JUAL BELI ONLINE PADA TOKO MUSIK

TUGAS AKHIR



OLEH :

Ricki Hedi Aprianto

NPM : 0534010241

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAWA TIMUR SURABAYA**

2010

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : RICKI HEDI APRIANTO

NPM : 0534010241

Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA

Telah mengerjakan revisi/ ~~tidak ada revisi~~ pra rencana (design)/ skripsi ujian lisan

Gelombang V Tahun Akademik 2009/2010 dengan judul :

" APLIKASI JUAL BELI ONLINE PADA TOKO MUSIK "

Surabaya, 13 Desember 2010

Dosen yang memerintahkan revisi :

- | | | | |
|---|---|--|---|
| 1) <u>Delta Prima, S.ST</u>
NPT. 3860 810 02 971 | { | | } |
| 2) <u>Ir.Kemal Wijaya, MTP</u>
NIP. 030 191 332 | { | | } |
| 3) <u>Barry Nuqoba, S.Kom, M.Kom</u>
NPT. | { | | } |

	Mengetahui,	
Pembimbing I		Pembimbing II

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NPT. 3960 706 0 213

Doddy Ridwandono, S.Kom
NPT. 2780 507 40 218

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* *rabbi alamin* terucap ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan Kekuatan-Nya sehingga dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan keberuntungan yang dimiliki penyusun, akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Aplikasi Jual Beli Online Pada Toko Musik”** tepat waktu.

Skripsi dengan beban 4 SKS ini disusun guna diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UPN “VETERAN” Jawa Timur.

Melalui Skripsi ini penyusun merasa mendapatkan kesempatan emas untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan, terutama berkenaan tentang penerapan teknologi perangkat bergerak. Namun, penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penyusun sangat mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Surabaya, November 2010

(Penyusun)

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama pelaksanaan Tugas Akhir dan dalam penyelesaian penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Teguh Sudarto, MM selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
2. Bapak Ir. Sutiyono. MT, selaku dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
3. Bapak Basuki Rahmat. S,Si, MT, selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
4. Bapak Nurchayo Wibowo S.Kom, M.Kom Dan Bapak Doddy Ridwandono S.Kom sebagai dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan selama pelaksanaan Tugas Akhir.
5. Bapak Delta Prima S.ST, Bapak Ir Kemal Wijaya MPD,Bapak Barry Nuqoba S.Kom M.Kom, Bapak Wahyu SJJ S.Kom selaku dosen penguji sidang tugas akhir dan lisan yang telah memberikan banyak kritik dan saran serta memberikan wawasan yang lebih luas.
6. Seluruh dosen teknik informatika yang telah memberikan ilmu, wawasan, tenaga dan waktunya dalam mengembangkan wawasan serta ilmu berkaitan dengan informasi dan teknologi.

7. Untuk Bapak dan Ibu terima kasih telah memberikan semua yang aku inginkan dan aku cita-citakan selama ini. InsyaAllah yang kalian berikan ini tidak akan sia-sia dan aku akan memberikan yang terbaik.
8. Buat Kedua Kakakku terima kasih telah menjaga dan membantuku selama ini, semoga Alloh SWT selalu melidungi dan menjaga kalian berdua (love you my brother and my sister).
9. Buat sahabat dan teman-temanku, terima kasih buat semuanya semua pengalaman bersama kalian semua akan selalu jadi memori yg terlupakan baik manis maupun pahit selama menjalani pendidikan di kampus.saya ingin berterima kasih kepada ibrahim tauhid (makasih bnyk bro :D),ferry syaifullah,ahmad naiim,sari dwijayanti (makasih bantuannya selama ini..terima kasih telah menjadi teman,sahabat yang baik buat aku..semoga cepet nyusul pada lulusan selanjutnya),bagus gndt,fauzi,dedy budiawan, vidi dan dodik irmawan (cepat nyusul bro).buat teman yang udah lulus duluan makasih atas perhatiannya dan semangatnya selama ini (bagus cukrik,nadip,amir,solo,yoehar,eka tahu). Makasih juga buat teman-teman dari univ lainnya viona (mksh bnyk na..keep ini faith sis),ririn sinchan(mksh buat opo yo ?..hahaha)
10. Makasih juga buat teman dari fourm idws yang telah beberapa bulan lalu menemani kegiatan begadang. Makasih buat teman2 regional surabaya (luxman,mbak pepi,mbak yuma,rijal,satria,om hari,om helmi,om tomi,agan angga,ucup,gigan,auli,rando,kahpi,vyoko)

11. Terima kasih juga buat beberapa nama yang telah memberi penulis beberapa pelajaran yang tak terlupakan baik buruk maupun baik ☺ .

Penulis menyadari sepenuhnya masih terdapat banyak kekurangan dalam penyelesaian penulisan laporan Tugas Akhir ini. Segala kritik saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari semua pihak, guna perbaikan dan pengembangan dimasa yang akan datang. Akhirnya besar harapan penulis agar laporan ini dapat diterima dan berguna bagi semua pihak. Amin...

Surabaya, Desember 2010

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi

BAB I

PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II

LANDASAN TEORI.....	8
2.1.E-Commerce.	8
2.1.2 Sejarah E-Commerce.....	8
2.1.3 Definisi E-Commerce dari beberapa sudut pandang:	9
2.1.4 Klasifikasi E-Commerce:	10
2.1.5 Cara Kerja E-Commerce	11
2.1.6 Perkembangan E-COMMERCE INDONESIA.....	12
2.2 Compact Disc	13
2.2.1 Sejarah Singkat Compact Disc (CD).....	14
2.2.2 Detail Fisik	15
2.2.2 Bentuk & Diameter Disc	15
2.3 My SQL.....	17
2.3.1 Kunggulan MySQL	17

2.4 PHP	18
2.4.1 Keunggulan PHP	18
2.4.2 Bagaimana PHP bekerja.....	19
2.4.3 Keuntungan Hubungan MySQL dan PHP.....	21
2.5 HTML (Hypertext Markup Language)	22
2.6 Adobe Dreamweaver.....	23
2.7 Data Flow Diagram (DFD)	24
2.8 ERD (Entity Relationship Diagram)	27
BAB III	
ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....	30
3.1 Analisa Sistem.....	30
3.2 Perancangan Sistem	31
3.2.1 Deskripsi Umum Sistem.....	31
3.2.2 DFD (Data Flow Diagram).....	32
3.3 Perancangan Data.....	38
3.3.1 CDM (Conceptual Data Model)	40
3.3.2 PDM (Physical Data Model)	41
3.4 Perancangan Table	42
3.5 Perancangan Antar Muka.....	47
3.6 Perancangan Biaya.....	48
BAB IV	
IMPLEMENTASI SISTEM.....	50
4.1 Lingkungan Implementasi.....	50
4.2 Implementasi Data	51
4.3 Implementasi Antar Muka.....	54
4.3.1 Form Cari CD	56
4.3.2 Form Katalog CD	56
4.3.3 Form Berita.....	57
4.3.4 Form Buku Tamu	57
4.3.5 Form Keranjang Belanja.....	58
4.3.6 Form Login.....	59

4.3.7	Form Pendaftaran Member	59
4.3.8	Form Lupa Password	60
4.3.9	Form Resensi CD	60
4.3.10	Form Beli CD	61
4.3.11	Form Order Lama	61
4.3.12	Form Data Pemesanan	62
4.3.13	Form Lihat Member	62
4.3.14	Form Tambah Katalog CD	63
4.3.15	Form Tambah Kategori dan Lihat Kategori	64
4.3.16	Form Input Label Produsen dan Lihat Data Label	65
4.3.17	Form Input Berita dan Lihat Berita	66
4.3.18	Form Lihat Buku Tamu	67
4.3.19	Form Tambah Petugas	67
4.3.20	Form Lihat Grafik	68
4.3.21	Form Logout Administrator	68

BAB V

UJI COBA DAN EVALUASI	69
5.1. Lingkungan Uji Coba	69
5.2. Skenario Uji Coba	70
5.3. Pelaksanaan Uji Coba	70
5.3.1 Uji Coba Koneksi Localhost	71
5.3.2 Uji Coba Menu Pencarian	72
5.3.3 Uji Coba Proses Registrasi Member	73
5.3.4 Uji Coba Proses Login User	75
5.3.5 Uji Coba Transaksi	76
5.3.6 Uji Coba Tambah Katalog CD	80
5.3.7 Uji Coba Penambahan Petugas	82

BAB VI

PENUTUP	84
6.1. Kesimpulan	84
6.2. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	86
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar.2.1. Ecommerce Di Indonesia	8
Gambar.2.2 Data Flow E-Commerce.....	11
Gambar 2.3 Bentuk Fisik CD.....	16
Gambar.2.4 Tampilan Antar Muka Dreamweaver	23
Gambar 2.5 Simbol DFD	27
Gambar 3.1 Mekanisme E-commerce.....	31
Gambar 3.2 Konteks diagram	33
Gambar 3.3 DFD Level 1.....	35
Gambar 3.4 Tampilan Form Sub Proses Login	37
Gambar 3.5 Tampilan Sub Proses Mendaftar	38
Gambar 3.6 Tampilan Sub Proses Pemesanan Musik	38
Gambar 3.7 Tampilan Sub Proses Konfirmasi	39
Gambar 3.8 Tampilan CDM	40
Gambar 3.9 Tampilan PDM.....	41
Gambar 3.10 Tampilan Rancang Bangun Utama Website	47
Gambar 3.11 Tampilan Rancang Bangun Halaman Kerja Admin	48
Gambar 4.1 Db Aplikasi Jual Beli Online Pada Pasar Musik.....	51
Gambar 4.2 Service Apache dan Mysql yang Sedang Berjalan	54
Gambar 4.3 Tampilan Form Cari CD	56
Gambar 4.4 Tampilan Form Katalog CD	56
Gambar 4.5 Tampilan Form Berita.....	57
Gambar 4.6 Tampilan Form Buku Tamu.....	58
Gambar 4.7 Tampilan Form Keranjang Belanja.....	58
Gambar 4.8 Tampilan Form Login	59
Gambar 4.9 Tampilan Form Pendaftaran Member	59
Gambar 4.10 Tampilan Form Lupa Password	60
Gambar 4.11 Tampilan Form Resensi CD.....	60

Gambar 4.12 Tampilan Form Beli CD	61
Gambar 4.13 Tampilan Form Order Lama	62
Gambar 4.14 Tampilan Form Data Pemesanan	62
Gambar 4.15 Tampilan Form Lihat Member.....	63
Gambar 4.16 Tampilan Form Tambah Katalog CD	63
Gambar 4.17 Tampilan Form Tambah Kategori.....	64
Gambar 4.18 Tampilan Form Lihat Kategori	64
Gambar 4.19 Tampilan Form Input Label Produsen	65
Gambar 4.20 Tampilan Form Lihat Data Label.....	65
Gambar 4.21 Tampilan Form Input Berita	66
Gambar 4.22 Tampilan Form Lihat Berita	66
Gambar 4.23 Tampilan Form Buku Tamu.....	67
Gambar 4.23 Tampilan Form Tambah Petugas	67
Gambar 4.24 Tampilan Form Lihat Grafik.....	68
Gambar 4.25 Tampilan Form Logout Administrator.....	68
Gambar 5.1 Menjalakan service apache dan mysql.....	71
Gambar 5.2 Koneksi berhasil.....	72
Gambar 5.3 Input Pencarian	72
Gambar 5.4 Output Hasil Pencarian	73
Gambar 5.5 Pengisian Form Registrasi	74
Gambar 5.6 Data Registrasi User baru	75
Gambar 5.7 Tampilan Login.....	75
Gambar 5.8 Welcome screen login.....	75
Gambar 5.9 Profile User	76
Gambar 5.10 Keranjang Belanja.....	77
Gambar 5.11 Keranjang Belanja 2.....	77
Gambar 5.12 Proses Checkout.....	78
Gambar 5.13 Data Pesanan Di Kirim ke Petugas	78
Gambar 5.14 Data Pesanan di Proses Petugas	79
Gambar 5.15 Data Pesanan Sudah Di kirim	80
Gambar 5.16 Input Katalog Baru.....	81

Gambar 5.17 Hasil Input Katalog	81
Gambar 5.18 Tampilan Form Petugas Yang Ada	82
Gambar 5.19 Tampilan Input Data Petugas	83
Gambar 5.20 Tampilan Daftar Petugas	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Detail CD (Compact Disc).....	16
Tabel 3.1 Tabel Petugas	42
Tabel 3.2 Tabel Kategori	42
Tabel 3.3 Tabel Kode Pos	43
Tabel 3.4 Tabel Konfirmasi	43
Tabel 3.5 Tabel Label	44
Tabel 3.6 Tabel Member	44
Tabel 3.7 Tabel News	45
Tabel 3.8 Tabel Order Detail	45
Tabel 3.9 Tabel Order_Mst.....	46
Tabel 3.10 Tabel Produk.....	46

ABSTRAK

Electronic Commerce atau lebih populer dengan *e-commerce* sedang marak diperbincangkan dewasa ini. Para pebisnis pun banyak yang tertarik untuk memasuki dunia bisnis *e-commerce*. Dikarenakan mudahnya dilakukan transaksi antara penjual (Sistem) dengan pembeli (User). Berbagai kemudahan yang ditawarkan dalam *e-commerce*. Di era yang modern ini tentunya masyarakat menginginkan sebuah kemudahan dan kenyamanan dalam berbelanja produk maupun jasa. Solusinya adalah dengan menggunakan teknologi *e-commerce*.

Aplikasi jual beli online pada pasar musik ini melayani kebutuhan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam bertransaksi online. Sistem akan membantu user dalam mencari atau menemukan produk yang diinginkan, dalam kasus ini adalah CD (*Compact Disc*).

Setelah dilakukan uji coba pada aplikasi jual beli online pada pasar musik ini diharapkan mampu memberi manfaat lebih kepada masyarakat luas terutama di Negara Indonesia. Beberapa manfaat yang diperoleh adalah memudahkan user mencari produk yang diinginkan, aplikasinya mudah dioperasikan dan sistem yang *responsive* dalam menangani transaksi.

Keywords : *E commerce*, Pasar Musik Online

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan informasi sudah menjadi hal yang vital bagi lapisan masyarakat pada umumnya. Oleh karenanya, tak ayal teknologi informasi sangat diperlukan sebagai sarana untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Dapat dikatakan, pesatnya perkembangan teknologi informasi merupakan dampak yang ditimbulkan oleh semakin kompleksnya kebutuhan manusia akan informasi itu sendiri. Salah satu wujud nyata perkembangan informasi yaitu terbentuknya suatu sistem jaringan yang terhubung satu sama lain yang biasa kita sebut internet.

Berbagai macam hal dan aktivitas dapat kita akses melalui internet. Dalam bidang perdagangan, internet mulai banyak dimanfaatkan sebagai media aktivitas bisnis baru terutama karena kontribusinya terhadap efisiensi. Aktivitas perdagangan melalui internet ini populer disebut dengan electronic commerce (*E-Commerce*).

Penerapan *E-Commerce* pada saat ini merupakan salah satu syarat yang layak dipenuhi oleh suatu perusahaan atau organisasi yang masih berkembang ataupun yang telah matang sekalipun agar dapat bersaing secara global dan dapat meningkatkan kinerja secara lebih baik.

Keberadaan *E-Commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena *E-Commerce* memberikan

banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual (merchant) maupun dari pihak pembeli (buyer) di dalam melakukan transaksi perdagangan, meskipun para pihak berada di dua benua berbeda sekalipun. Dengan *E-Commerce* setiap transaksi tidak memerlukan pertemuan dalam tahap negosiasi.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Seberapa besar keuntungan membuat aplikasi ini daripada membuat toko musik sebenarnya dalam hal biaya
- b. Sejauh mana Aplikasi dapat mengurangi waktu pencarian daripada jika dilakukan pencarian secara manual pada toko.
- c. Seefektif apakah jika aplikasi ini diterapkan di masyarakat saat ini.

1.3 Batasan Masalah

- a. Masalah yang akan di bahas hanya untuk transaksi jual-beli online
- b. Produk hanya di jual di Indonesia, karena tahap sistem masih ujicoba dan belum banyak referensi mengenai pasar internasional
- c. Produk hanya berupa CD (compact disc), dikarenakan CD mudah penggunaannya dan lebih awet dalam jangka waktu tertentu.
- d. Untuk jasa pengiriman barang, Sistem bekerjasama dengan pihak ketiga dalam hal ini jasa pengiriman barang.

1.4 Tujuan

- a. Orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat internet hanya membutuhkan akses internet dan interface-nya menggunakan web browser
- b. Menjadikan portal e-commerce / e-shop tidak sekedar portal belanja, tapi menjadi tempat berkumpulnya komunitas dengan membangun basis komunitas, membangun konsep pasar bukan sekedar tempat jual beli dan sebagai pusat informasi (release, product review, konsultasi, etc)
- c. Pengelolaan yang berorientasi pada pelayanan, kombinasi konsepsi pelayanan konvensional dan virtual : Responsif (respon yang cepat dan ramah), Dinamis, Informatif dan komunikatif
- d. Informasi yang up to date, komunikasi multi-arah yang dinamis

1.5 Manfaat

- a. Dapat Meningkatkan Market Exposure (Pangsa Pasar).
Transaksi on-line yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya dengan melalui media computer dan tidak terbatas jarak dan waktu.
- b. Menurunkan Biaya Operasional (Operating Cost).
Transaksi *E-Commerce* adalah transaksi yang sebagian besar operasionalnya diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti showroom, beban gaji yang berlebihan, dan lain-lain tidak perlu terjadi
- c. Melebarkan Jangkauan (Global Reach).

Transaksi on-line yang dapat diakses oleh semua orang di dunia tidak terbatas tempat dan waktu karena semua orang dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan media perantara komputer.

d. Meningkatkan Customer Loyalty.

Ini disebabkan karena sistem transaksi E-Commerce menyediakan informasi secara lengkap dan informasi tersebut dapat diakses setiap waktu selain itu dalam hal pembelian juga dapat dilakukan setiap waktu bahkan konsumen dapat memilih sendiri produk yang dia inginkan. *Customer Loyalty* disini adalah semisal user (terdaftar) melakukan beberapa pembelian dlm jumlah tertentu dan dilakukan secara sering dapat meningkatkan kemungkinan user tersebut memperoleh potongan atau diskon pada waktu – waktu tertentu.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, metodologi yang digunakan untuk membantu menyelesaikan tugas akhir (TA) adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

- i. Pemahaman Tentang e-commerce / Transaksi Online
- ii. Mempelajari *bahasa pemrograman* PHP dengan menggunakan serta My SQL sebagai databasenya

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan secara individu serta mengetahui konsep pasar musik di Indonesia

c. Analisa dan Desain Sistem

Menganalisa semua informasi yang terkait dengan sistem pemetaan, mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi secara konseptualnya

d. Implementasi Sistem

Langkah teknis untuk membuat sistem secara keseluruhan berdasarkan pemodelan sistem yang dibuat. Perancangan dan pembuatan perangkat lunak untuk sistem ini menggunakan *tools* bahasa pemrograman *PHP* dan *My SQL* sebagai *database*-nya.

e. Uji Coba Sistem

Melakukan ujicoba atau *testing* terhadap sistem yang telah dibuat dan menyesuaikan dengan sistem yang telah dirancang sebelumnya dan melakukan beberapa skenario uji coba untuk kelayakan pemakaian sistem.

6. Penulisan Buku Laporan

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses tugas akhir. Proses menuliskan laporan mulai dari tahap analisa sampai tahap uji coba sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, pembahasan dibagi dalam enam bab, yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas secara singkat teori yang dipakai sebagai landasan dalam perancangan sistem yang meliputi konsep pengenalan E Commerce tentang PHP & My Sql

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Dalam bab ini diuraikan proses perancangan E Commerce meliputi tahapan analisis sistem, desain sistem dan deskripsi dari sistem jual beli musik online

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas spesifikasi sistem, perangkat apa saja yang berhubungan dengan sistem dan berbagai macam implementasi sistem lainnya.

BAB V UJI COBA DAN EVALUASI

Bab ini membahas skenario uji coba yang akan dilaksanakan dan pelaksanaan dari uji coba atau *testing* terhadap sistem yang telah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir yang menyajikan kesimpulan serta saran dari apa yang telah diterangkan dan diuraikan dari bab-bab sebelumnya.